

SCUOLA PRIMARIA I.C. di CREPELLANO

PROGRAMMAZIONE ANNUALE DI TECNOLOGIA E INFORMATICA

ANNO SCOLASTICO 2017/2018

INSEGNANTI Balocchi Cinzia

Gabellone Tamara

Rosano Maria Teresa

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE AL TERMINE della CLASSE III

- L'alunno esplora e interpreta il mondo fatto dall'uomo, individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni e ha acquisito i fondamentali principi di sicurezza.
- Realizza oggetti seguendo una metodologia progettuale cooperando con i compagni
- Esamina oggetti e processi in relazione all'impatto con l'ambiente.
- Osserva oggetti del passato rilevando trasformazioni di utensili e processi produttivi inquadrandoli nelle tappe più significative della storia dell'umanità.
- È in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro
- Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.

COMPETENZE DEL CURRICOLO ESSENZIALE

- L'alunno esplora il mondo circostante e individua l'uso di oggetti e strumenti di uso comune

OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	ESPERIENZE di APPRENDIMENTO	COMPETENZE DISCIPLINARI
<p>- Distinguere, descrivere, classificare e rappresentare con schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma e materiali.</p>	<p>Laboratorio (un incontro) di lavorazione del legno con l'associazione culturale per il restauro del legno (3A, 3B, 3C). Produzione di un manufatto.</p> <p>Uso della LIM.</p>	<p>- Utilizza materiali e strumenti coerentemente con il contesto d'uso.</p> <p>Utilizza procedure per realizzare semplici elaborati personali.</p>
<p>- Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni, rispettando i principi di sicurezza e riflettendo sui vantaggi che ne derivano.</p> <p>- Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.</p>	<p>Attività di coding.</p>	<p>- Utilizza alcune periferiche del computer.</p>
<p>- Utilizzare in modo personale strumenti e materiali digitali per l'apprendimento.</p>		<p>- Sa utilizzare diversi software didattici (videoscrittura e grafica).</p> <p>Conosce e comincia a gestire file e cartelle.</p>